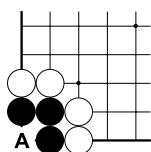
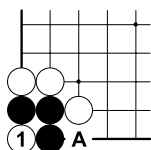
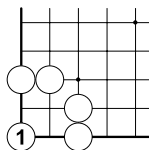


# ASÍ SE JUEGA GO

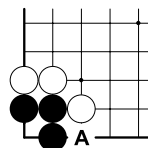
Recordemos que el objetivo del juego de Go es rodear espacios vacíos usando las piedras como fronteras o paredes. Pero, ¿cómo se puede rodear espacio si nuestras piedras son capturadas y sacadas del tablero?



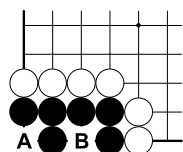
Pues bien, en este ejemplo podemos observar claramente que las tres piedras negras están rodeadas por fuera por Blanco. Les queda únicamente un espacio libre: A, una libertad. Si Blanco juega poniendo una piedra ahí capturaría el grupo completo puesto que éste ha sido rodeado completamente (se han eliminado todas sus libertades).



Sin embargo, si Blanco se adelanta y juega con 1 antes de haber rodeado por fuera a Negro el resultado es comprensible: El grupo negro aún vive puesto que tiene aún un espacio libre en A. La que no está viva es 1 puesto que está rodeada completamente por Negro. Esta situación es un suicidio para Blanco. No muy aconsejable.



Estos espacios internos se llaman Ojos.



Ya que comprendemos lo que es un suicidio y un ojo. Miremos este ejemplo. El grupo negro tiene dos ojos: A y B. Nótese que si Blanco pone una piedra en cualquier ojo de Negro, se estaría suicidando y, por tanto, no lograría nada.

De hecho, el grupo negro no puede ser capturado bajo ninguna circunstancia. Está vivo y los espacios de los ojos son su territorio, dos puntos que se contarán a su favor al final de la partida.

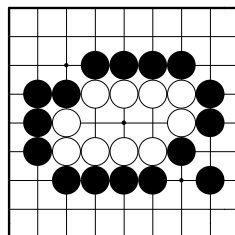
Pero para que una formación de piedras se considere viva, no es necesariamente obligatorio que tenga dos ojos. Hasta el próximo boletín, ¿puede imaginarse usted una situación donde un grupo con un solo ojo no pueda ser capturado?

Continuaremos pronto....

# TSUME-GO

Habilidades a prueba .

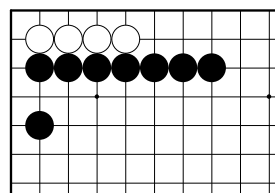
## Nivel Principiante



Juega Negro y captura.

En este diagrama hay dos grupos blancos que rodean un ojo de tres puntos. ¿Cuál sería la jugada perfecta para que Negro capture las piedras blancas? Este problema implica ver tres jugadas adelante. No es difícil.

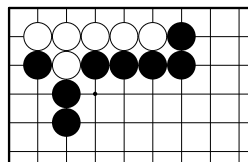
## Nivel Intermedio \*



Juega Negro y captura.

Para capturar las piedras blancas, negro deberá secuenciar jugadas que eliminen los ojos del grupo blanco.

## Nivel Avanzado \*



Juega Negro y mata.

\* Los problemas han sido tomados de la "Enciclopedia de Vida y muerte" de Cho Chikun 9 dan



# TESUJI

BOLETÍN OFICIAL DE LA ASOCIACIÓN ECUATORIANA DE GO

AÑO 1 - NÚMERO 2 Marzo/2008 DISTRIBUCIÓN GRATUITA

Desde que llegó el Go a Ecuador, hace casi tres décadas, ha sufrido un proceso natural de nacimiento, crecimiento y desarrollo. Tal es así que luego de ser practicado en su sede de toda la vida, el Cafelibro, hemos ido creciendo constantemente hasta llegar a sacar la cabeza al mundo y ver lo que hay fuera.

Al momento ya somos reconocidos internacionalmente, invitados a eventos en todo el mundo y, sobretodo, hemos avanzado en nuestro desarrollo interno, dentro de Ecuador.

Ahora, con el carácter de federativa, la Asociación Ecuatoriana de Go ha formado clubes en el colegio América Latina y en la escuela El Trébol, y a ellos se une el club de los 4 Ríos de Cuenca y desde este mes damos la bienvenida al Club de Riobamba formado por chicos entusiastas del centro del país. Esperamos que sea un campo fértil para nuestros nuevos representantes internacionales.

Si así llueve, que no escampe.

Diego Albuja 1 Dan

La Asociación Ecuatoriana de Go es una organización sin fines de lucro cuyo objetivo es difundir e impulsar la práctica del arte de Go en Ecuador. Si desea recibir este boletín en su correo mensualmente, sin costo alguno, sírvase suscribirse en nuestra dirección oficial:

[www.geocities.com/go\\_ecuador](http://www.geocities.com/go_ecuador)

Y si desea aprender y jugar Go, puede visitarnos: nos reunimos los martes y jueves desde las 18H00 en la Sala de Go del Cafelibro (Leonidas Plaza y Veintimilla - Quito). Será bienvenido.



# Análisis de Fuseki

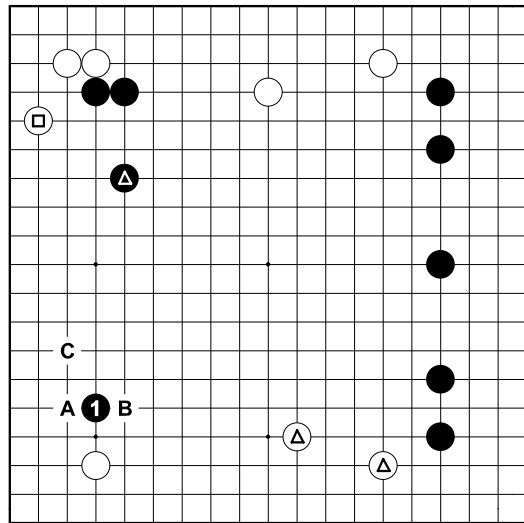


Figura 1

Negro ha jugado la piedra marcada con 1. En esa situación, ¿cuál es la mejor opción para Blanco: A, B, ó C?

## Análisis del Fuseki

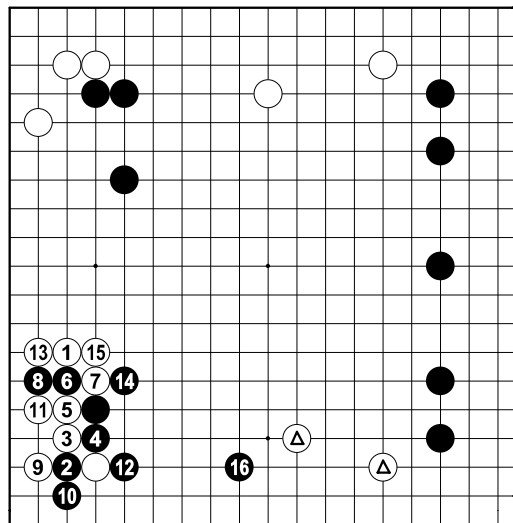
Para elegir el joseki adecuado en la esquina inferior izquierda, debemos analizar los lados adyacentes del tablero; en esta ocasión quizá no debemos observar la esquina opuesta porque hay pocas probabilidades para una escalera.

Miremos primero el lado izquierdo; la piedra blanca marcada con un cuadrado, crea un "hueco" en ese lado, volviéndolo poco atractivo para que Negro intente formar allí territorio. Si no es atractivo para Negro, tampoco lo será para Blanco, más aún cuando la negra marcada con triángulo impide una extensión. Por tanto el lado izquierdo pierde interés.

En la ladera inferior, las dos piedras blancas marcadas con triángulo, formando un caballo extendido, tienen mucha fuerza. Están firmemente conectadas y la de la izquierda está en 4ta. línea, con mayor posibilidad de desarrollo.

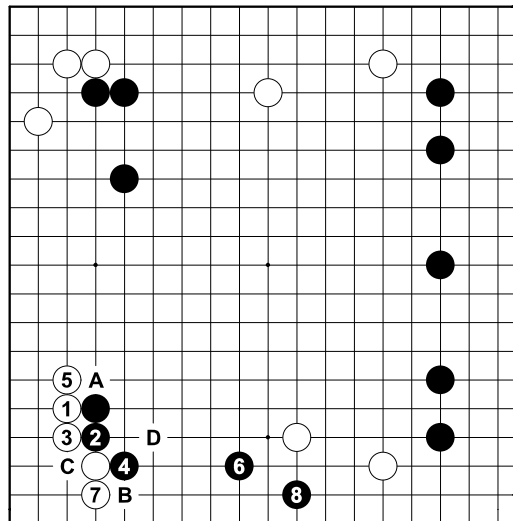
La estrategia de Blanco, debe concentrarse en fortalecer el lado de abajo y olvidarse del lado izquierdo.

Analicemos la opción C de la figura 1, pinza baja.



Dia. 1

Esta secuencia es un joseki básico. Claramente se ve que el lado inferior no pudo ser dominado por Blanco, además de que las piedras con triángulo quedaron debilitadas. Esta parece haber sido la peor opción para Blanco.



Dia. 2

Luego de que Blanco juega en 1 (A en la figura 1), Negro responde con la variación avalancha 2 y 4. Esta secuencia es más severa para Blanco.

Blanco 5 parece ser la más adecuada, aunque también pudo jugar en A, B o C. En todo caso, Negro puede saltar a

cualquiera de los dos lados y, en esta situación particular, Negro 6, aunque no es el joseki tradicional, funciona muy bien porque después de Blanco 7, juega Negro 8 que le quita la base al caballo blanco poniéndolo en cierto riesgo.

Si Blanco no desciende con 7, entonces Negro secuencia 7, atari, Blanco C y Negro hace una perfecta forma jugando en D.

Negro 2 pudo también jugar en 5, pero con menor efecto sobre el lado inferior.

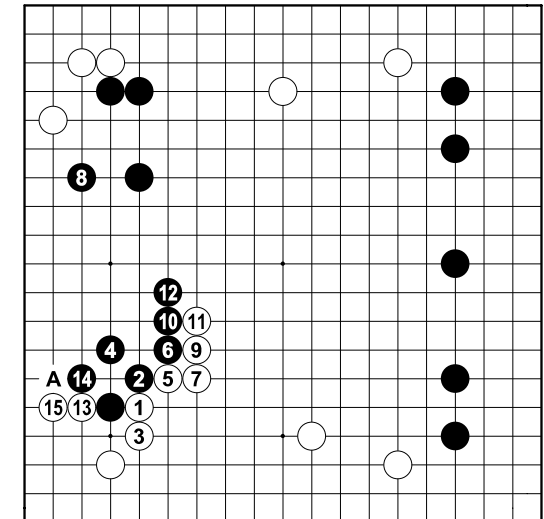


Figura 2

La secuencia hasta Blanco 7 es un joseki basado en la respuesta de Blanco 1 (Opción B en la figura 1). Blanco alarga el lado inferior, empujando a Negro a la izquierda, sector poco atractivo.

Negro 8 es necesaria, protege la formación negra, para darle una base, Blanco sigue empujando con 9, 11, 13 y 15 aumentando su ganancia en el lado inferior.

Blanco 7 pudo ser también en 9, doble hane, y el resultado sería muy parecido.

Quedan aún muchos puntos alrededor de 8 para que Blanco reduzca el territorio negro. Negro aún debe preocuparse de A.

Ejemplo tomado de "The Great Joseki Debate", de Kunihisa Honda.

**Análisis:** Tinkuy Amawta Oswaldo Moreano 2 Dan.